

Aula Prática



**FIGMA - Ferramenta
para Design de
Interfaces**

O que é o FIGMA e pra que serve?

Ferramenta para criar interfaces e protótipos interativos.

Vamos Começar: figma.com

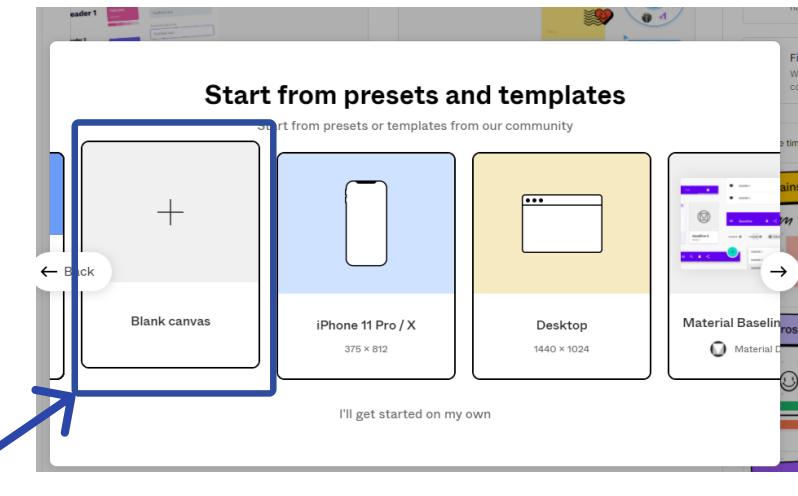
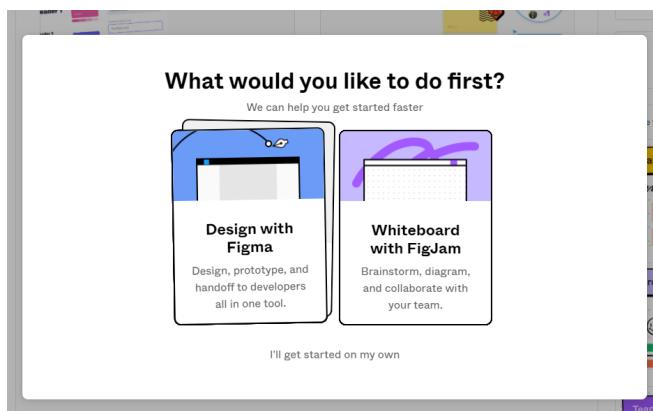
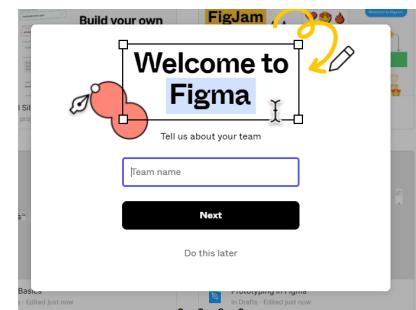
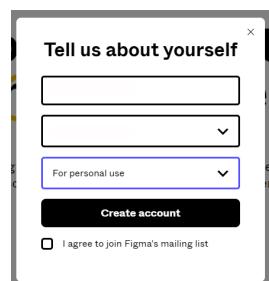
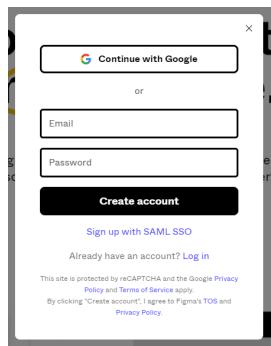


Products ▾ Enterprise ▾ Pricing Community ▾ Company ▾ Log in Sign up

Nothing great is made alone.

Figma connects everyone in the design process so teams can deliver better products, faster.

Try Figma for free



Como navegar



Barra de espaço + botão direito

ou

Pressionar na rodinha do mouse



CTRL+Rodinha



ZOOM

CTRL+0 - zoom 100%



Tecla END:

Próximo frame

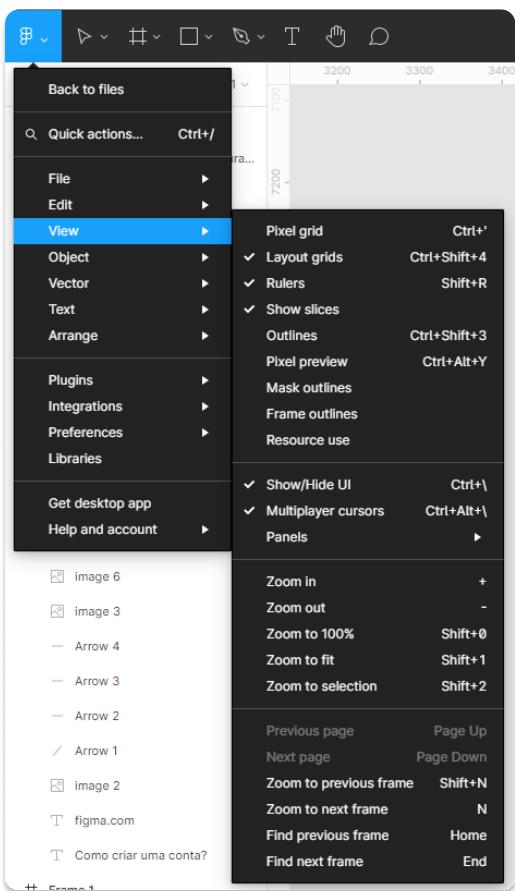


Tecla HOME:

Frame anterior

Compreendendo os menus e botões do figma

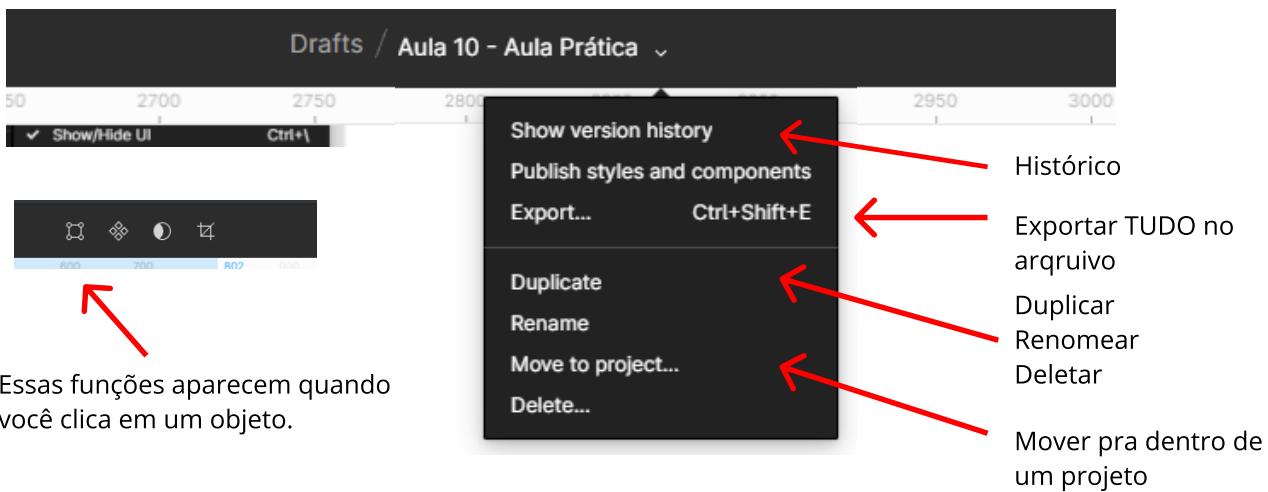
Menu superior:



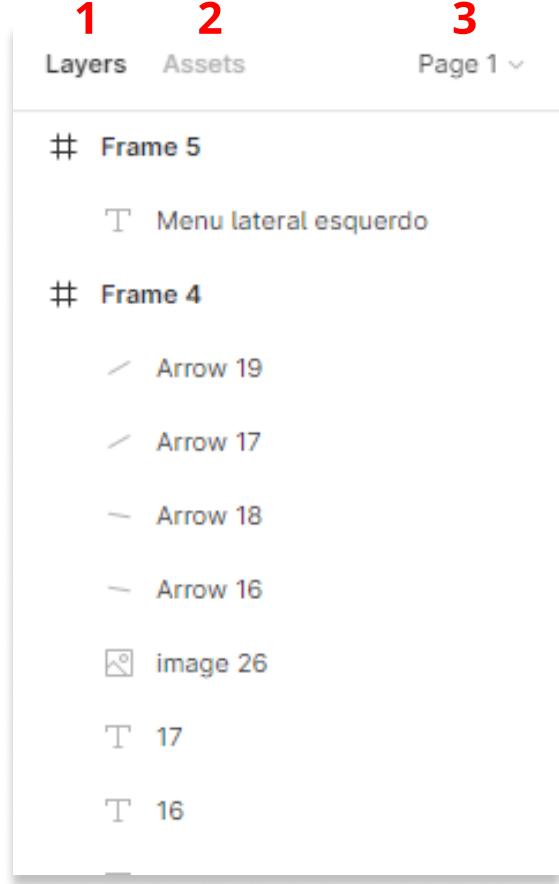
Operações básicas, configurações e ferramentas de trabalho

Shift+R
Ligue as réguas, são uteis.

Menu central:



Menu lateral esquierdo



1 2

3

1 - Camadas (Layers)

Onde você vai verificar a hierarquia de todos objetos criados.

2 - Recursos (Assets)

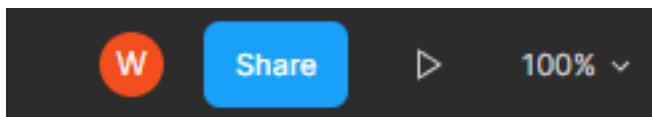
É onde fica os componentes que você criou.

3- Páginas (Pages)

Você pode criar páginas dentro de um arquivo.

Pode ser utilizada para separar diversas partes do seu projeto:
Wireframe
Referências
Protótipo, etc...

Menu lateral direito



Botão share:

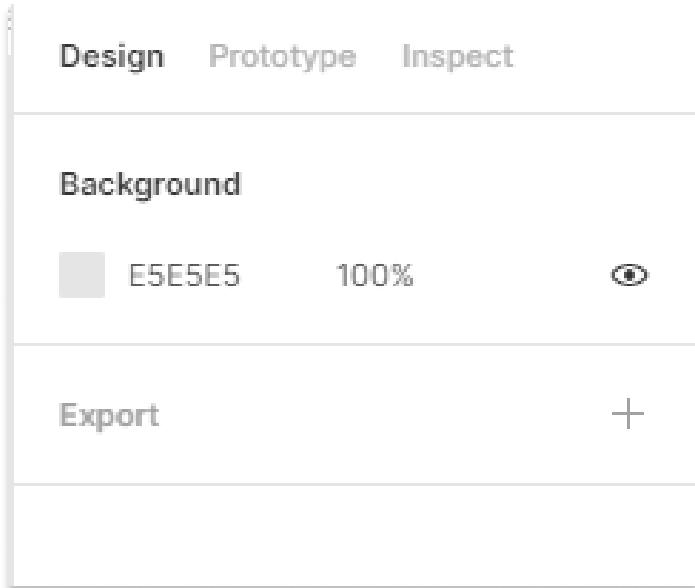
Para compartilhar o seu projeto para várias pessoas.

Na versão free é possível compartilhar com somente UMA pessoa.

Botão PLAY:

É o modo para demonstrar iterativamente um protótipo.

Menu lateral direito

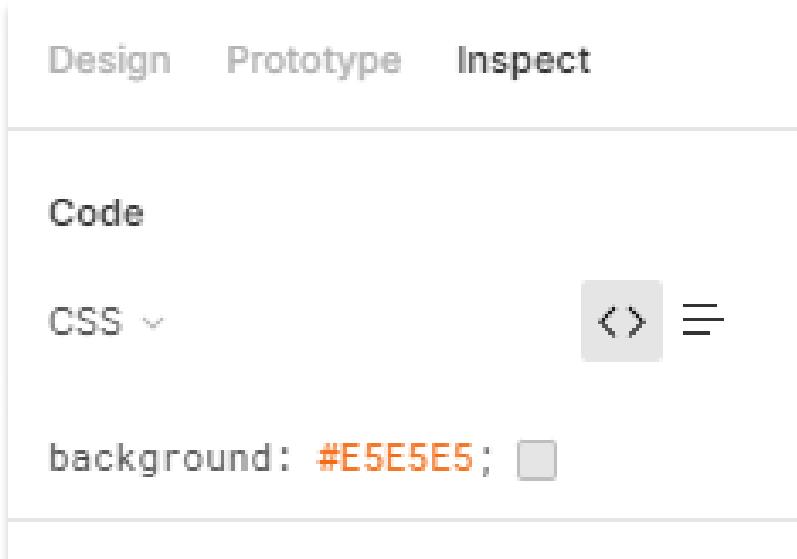


Design (Sem selecionar nada)

Background da sua área de trabalho do Figma: Mudar a cor de fundo do arquivo ou tirar completamente.

Export (Exportar)

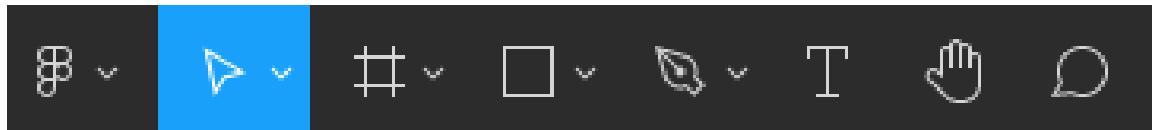
Exportar TUDO que tem dentro do arquivo.



Aba Inspect

Possui informações sobre o objeto ativo no momento.

Ferramentas e seus atalhos:



Move - (V)

Ferramenta de seleção.

Para selecionar e manipular objetos.



Scale - (K)

Escala.

Serve para aumentar e diminuir objetos proporcionalmente.



Frame - (F)

Quadros/Artboards.

Serve para criar frames no nosso projeto.

O nosso arquivo é uma pasta que suporta várias folhas de trabalho.

A ferramenta de Frame consegue criar um número quase infinito de “papéis” nessa pasta, do tamanho e formato retangular que você quiser.

E é dentro desses frames que vamos criar interfaces, artes, layouts etc.

Dica: Cuidado pra não deixar nada de fora dos frames.

OBJETOS:



Rectangle - (R)

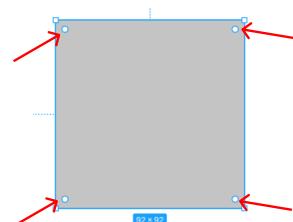
Retângulos

Serve para criar retângulos. É o que vamos usar pra criar qualquer forma e botões.

Dica: Clicando em um objeto e pressionando as setas do teclado você movimenta 1 pixel por vez.

Ao segurar shift você movimenta 10 pixels.

Os marcadores servem para arredondar os vértices:



Pressione ALT e movimentar o objeto com o botão esquerdo duplicará um objeto (mantenha o ALT pressionado)



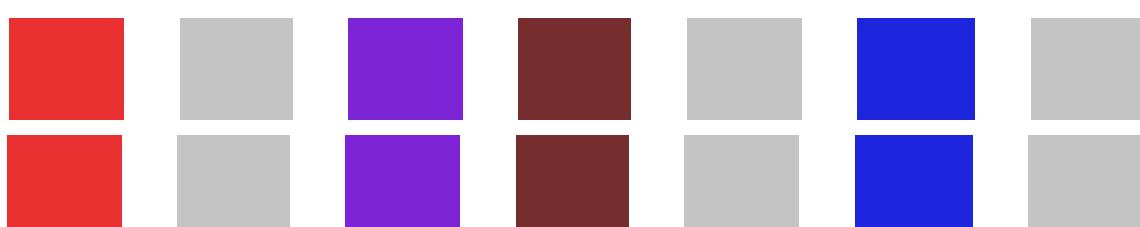
Pressionando CTRL+D você segue duplicando usando o mesmo espaçamento definido na primeira cópia



Pressionando ALT e passando o mouse por cima dos objetos você consegue ver as medidas deles.

Selecionando várias coisas, ele vai medir o grupo como um todo de acordo com o que você passar o mouse.

Dica: Use o Tidy up! Basta selecionar todos objetos e clicar no botãozinho azul do canto.





Line - (L)

Linhas

Serve para criar linhas.



Dica: se você segurar SHIFT você cria uma linha reta travada ao GRID.

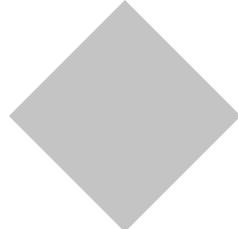
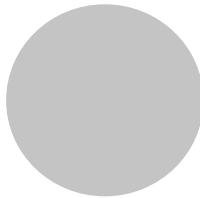
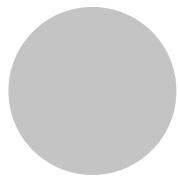
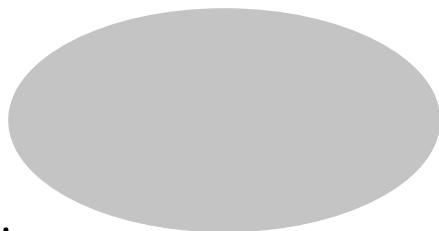
Dica2: se você apertar SHIFT+L você seleciona a ferramenta de FLECHA



Elipse - (O)

Círculos

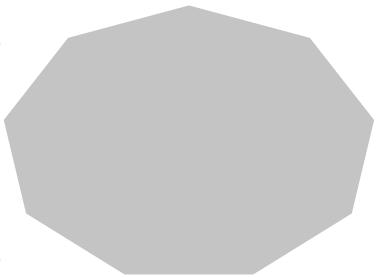
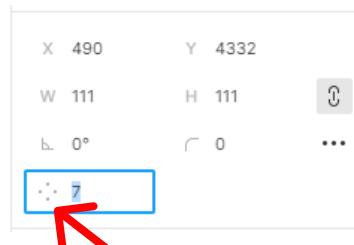
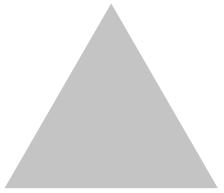
Serve para criar elipses, círculos.



Polígono

Polygons

Serve para criar polígonos



Esse marcador informa a quantidade de faces.



PenTool (P)

Ferramenta pena

Serve para pontos e vetores. Dificilmente você vai usar isso, só se quiser criar coisas específicas ou ícones.

Type details X

○ Pass through 100% (eye)

Text ::

Preview

1 Open Sans

2 Mixed 3 23.64

4 A Auto 5 |A| 0%

6 0 7 ↔ ≡ □

8 9 10

11 Alignment ...

12 Decoration ...

13 Paragraph indent 0

14 List style -

Letter case

15 Case - AG ag Ag Ag

Numbers

16 Style - 17 17 17 17

17 Position A₂ A² A²

This screenshot shows the 'Type details' panel in Figma, which includes a preview area and several configuration sections. At the top, there's a 'Text' section with a font dropdown set to 'Open Sans', a size dropdown set to '23.64', and a color swatch. Below this are sections for alignment, decoration, paragraph indent, and list style, each with their own specific controls. The 'Letter case' section shows a dropdown menu with 'Case' and other options like 'All Caps' and 'All Small Caps'. The 'Numbers' section shows a dropdown menu with 'Style' and other options like '17' and '17'. The 'Position' section shows a dropdown menu with 'Position' and other options like 'A₂', 'A²', and 'A²'. The left side of the panel lists numbered items corresponding to the controls: 11, 12, 13, 14, 15, 16, and 17.

teste texto
jlkjdsfkjlksdjfklsd
oopkekteop

T

Text (T)

Ferramenta texto

Serve para criar textos.

Dica: 1 Clique ele cria a box sozinho

Dica2: Clicar com o esquerdo e arrastar cria uma área delimitada

1. Fontes do Google (Pra utilizar fontes que estão instaladas- instalar a versão desktop do PC e baixar o *font helper*)
2. Estilo da fonte **bold** *itálico*, etc
3. Tamanho em pixels
4. Altura da linha
5. Espaçamento entre letras
6. Altura entre cada parágrafo
7. Modificadores de tamanho da box, auto lateral, auto altura ou fixo (por padrão sempre vem fixo)
8. Alinhamento do texto
9. Alinhamento do parágrafo inteiro
10. Configurações avançadas
11. Alinhamento do texto (a esquerda, a direita, centro, justificado)
12. Decorações: nenhuma, underline, strike
13. Identação do parágrafo (espaço que vem antes do inicio da frase, parágrafo)
14. Estilo de listagem, pontos ou numeral
15. Modificadores do tipo da fonte, tudo maiusculo, tudo minusculas, primeira letra de cada palavra maiuscula, smallcaps (só disponível em algumas fontes)
16. Estilo dos números (só em algumas fontes)
17. Posição sobescrito e subescrito

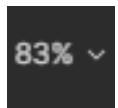


Pan (H)

Ferramenta PAN/Hand

Serve para se movimentar no arquivo.

É mais fácil segurar espaço e clicar e arrastar com o botão esquerda.



Zoom (Z)

Ferramenta Zoom

Serve para aumentar e diminuir o zoom

É mais fácil segurar CTRL e girar a rodinha do mouse.

Atalhos úteis:

Ctrl+0 - zoom 100%

Ctrl+1 - ajustar a tela

Modificando e manipulando objetos

Organizando e alinhando objetos dentro de um frame:

Você pode criar grupos com vários objetos para organizá-los com eficiência.

Selecione vários objetos e pressione:

CTRL+G cria um grupo

CTRL+SHIFT+G desfaz o grupo

CTRL+SHIFT+L você BLOQUEIA um objeto assim não permitindo que ele seja modificado/movido



Botão

1

2 X 90 Y 192

3 W 306 H 306

4 0° 0

Constraints

6 Left Top

Fix position when scrolling

Layer

7 Pass through 100%

Fill

8 C4C4C4 100%

9 Stroke

10 Effects

11 Export

Painel da direita (ao selecionar um objeto)

1. Alinhamentos

a. Serve para alinhar o objeto de acordo com o frame.

Precisa estar dentro do frame pra funcionar direito.

2- Coordenadas do objeto selecionado

3. Tamanho do objeto (em pixels)

W = Largura

H = Altura

4. Angulo do objeto

5. Arredondamento dos vértices. Clicando no quadradinho ao lado é possível manipular cada vértice do objeto e suavizar bordas.

6. Funciona como Ancoras que vão fixar o objeto no frame

1

2 X 90 Y 192

3 W 306 H 306

4 0° 0

Constraints

6 Left Top

Fix position when scrolling

Layer

7 Pass through 100%

Fill

8 C4C4C4 100%

9 Stroke

10 Effects

11 Export

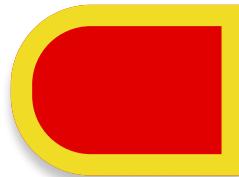
8. Preenchimento do objeto. É aqui que adiciona cores.

Para UI Design recomendo usar o modelo HSB de cores

H = Matiz

S = Saturação

B = Brightness



Manipulando esses 3 valores você consegue criar várias cores.

9. Contorno do objeto funciona de forma semelhante ao Preenchimento..

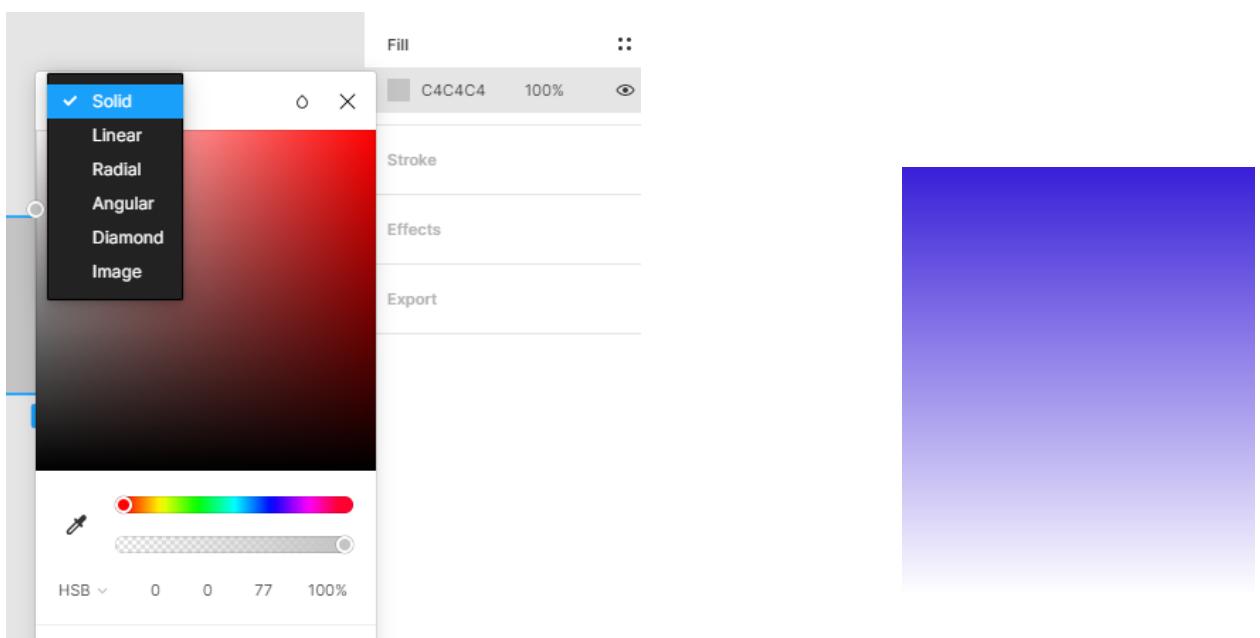
10. Efeitos, sombra projetada etc.

Dica: É possível copiar e colar efeitos. Basta selecionar o efeito, apertar CTRL+C e depois ir em outro objeto e apertar CTRL+V

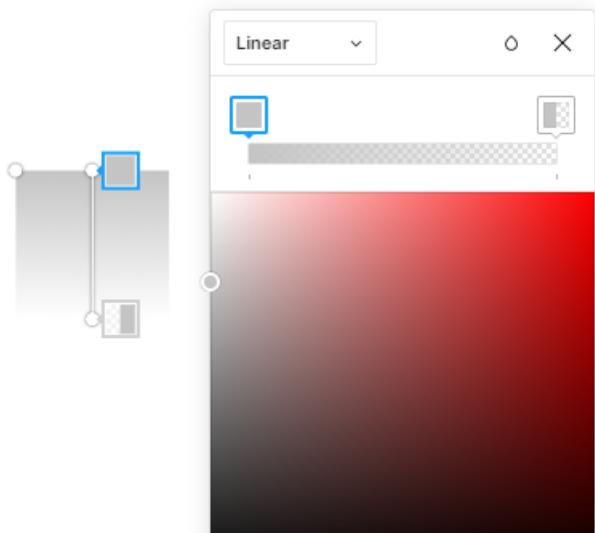
11. Exportar o objeto selecionado.

Criando gradientes

1. Selecione um objeto, clique em cima da cor dele no preenchimento e essa janela ao lado abrirá.
2. Clique no menu suspenso onde diz “Solid” e troque para o tipo de gradiente.



Agora é só escolher e criar o seu gradiente

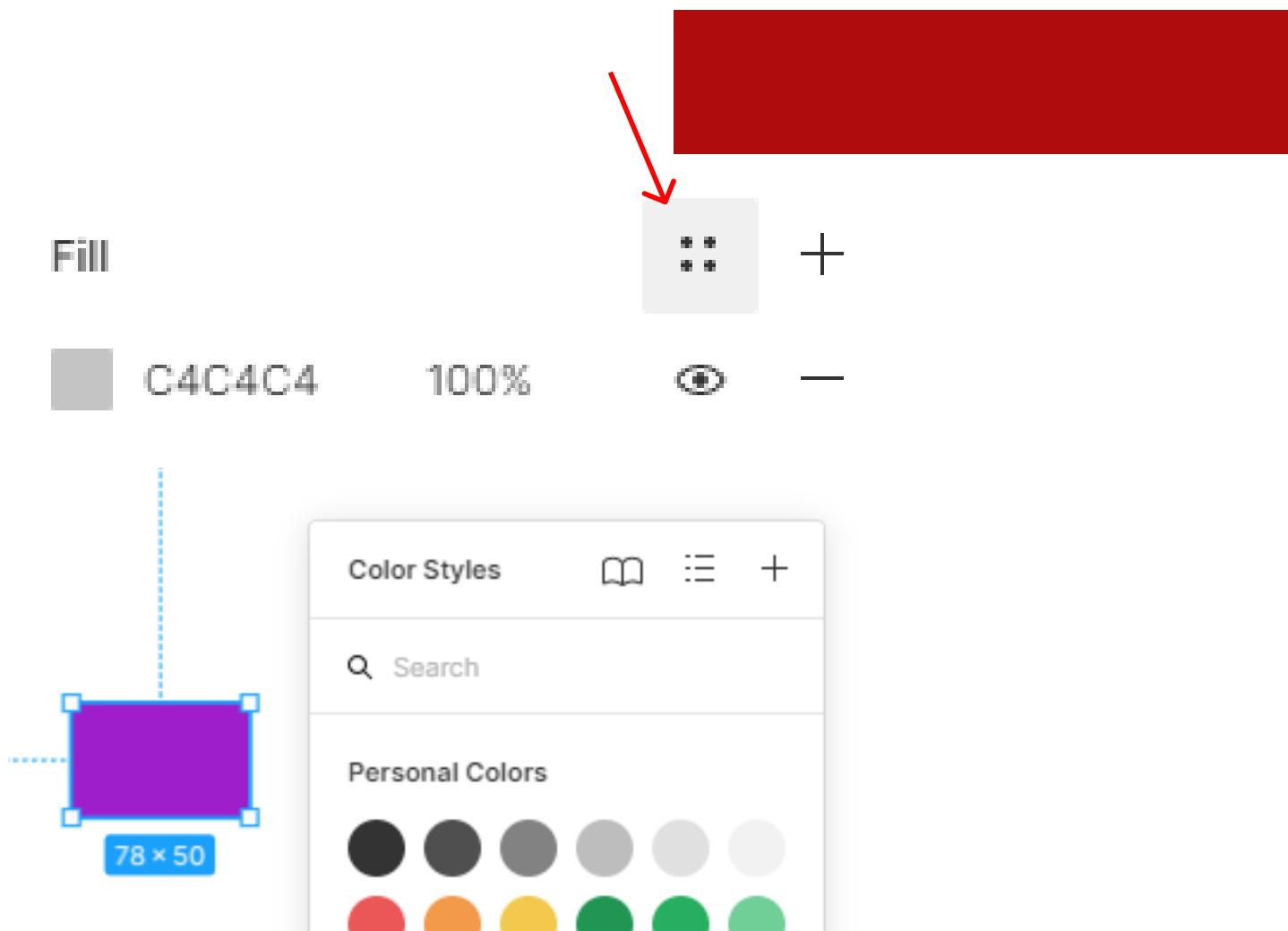


Criando estilos de cores, tipografias, etc.

Nas opções de texto, cores e efeitos você encontrará o simbolo de Estilos. É possível PADRONIZAR e salvar um estilo para reaproveitar.

Basta criar sua cor ou tipografia, clicar no ícone e salvar clicando no botão +.

Depois para reaproveitar é só clicar no mesmo ícone e escolher a sua cor salva.



Trabalhando com imagens

Como inserir uma imagem

Basta arrastar pra dentro do arquivo ou usar a ferramenta place image (CTRL+SHIFT+K)

Redimensionar

Ao selecionar uma imagem e redimensionar ela, o figma automaticamente realizará um corte inteligente.

PS: Para colocar uma imagem no figma basta arrastar ela pra dentro do arquivo.

Você também pode cortar a imagem segurando CTRL ao manipular o tamanho dela.



Como criar uma máscara

(Inserir imagem dentro de uma forma)

1. Criar um objeto do qual você deseja colocar a imagem dentro
2. Enviar o objeto pra trás da imagem
3. Apertar ctrl+alt+M ou no botão lá em cima
4. Não é permanente, você pode ajustar selecionando nas camadas.



Vamos praticar:

